

## BAB V PENUTUP

### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan uraian penjelasan dan pembahasan keseluruhan materi dari bab - bab sebelumnya, serta dalam rangka menyelesaikan pembahasan mengenai game flash Petualangan Sang Raja Laut, maka diambil suatu kesimpulan sebagai berikut :

1. Dalam pembuatan game flash “Petualangan Sang Raja Laut” perlu dilakukan beberapa langkah yaitu merancang konsep permainan, membuat storyboard, membuat flowchart, membuat grafis tampilan dan aset - aset yang dibutuhkan. Hasil rancangan tersebut akan diimplementasikan pada Adobe Flash CS3 dan *actionscript* 2.0.
2. Game flash merupakan kemampuan untuk menggabungkan antara kemampuan animasi dengan kemampuan logika *actionscript*.
3. Game ini bersifat *single player*, tugas utama pemain dalam game ini adalah menghindari atau menembak musuh dan mengumpulkan nilai sebanyak-banyaknya agar bisa lanjut dilevel berikutnya.
4. Game ini hanya memiliki tingkatan level yang terbatas.
5. File game mempunyai ukuran yang kecil sehingga tidak memakan space hardisk.
6. Game ini dapat dimainkan oleh semua umur dan juga bermanfaat sebagai media hiburan.

7. Game ini memiliki tampilan yang sederhana dan menarik. Sehingga pengguna tidak akan mengalami kesulitan dalam menggunakannya.

## 5.2 Saran

Berdasarkan analisis dan kesimpulan yang telah dibuat sebelumnya, ada beberapa saran yang ingin disampaikan diantaranya adalah sebagai berikut.

1. Untuk membuat game yang baik dan efektif sebaiknya dikerjakan dalam team sehingga dapat berbagi tugas. Tugas dibagikan berdasarkan kemampuan sehingga pembuatan game dapat selesai tepat waktu.
2. Game akan lebih bagus apabila ditambahkan beberapa level.
3. Untuk sekarang game flash Petualangan Sang Raja Laut hanya bisa dimainkan pada komputer dan notebook saja. Harapannya game ini dapat dikembangkan sehingga dapat digunakan di *mobile phone*.
4. Untuk pembuatan game yang lebih baik diperlukan imajinasi dan kreatifitas yang lebih tinggi serta pemahaman terhadap logika pemrograman.
5. Semoga game ini dapat bermanfaat bagi yang menggunakan.